

## MEMBANGUN APLIKASI CHATting PADA PONSEL DENGAN J2ME

### PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN :

1. NetBeans IDE 6.1 for Windows
2. jdk-6u5-windows-i586-p.exe
3. XAMPP for Windows
4. Microsoft Windows XP Profesional

### MANUAL PENGGUNAAN APLIKASI :

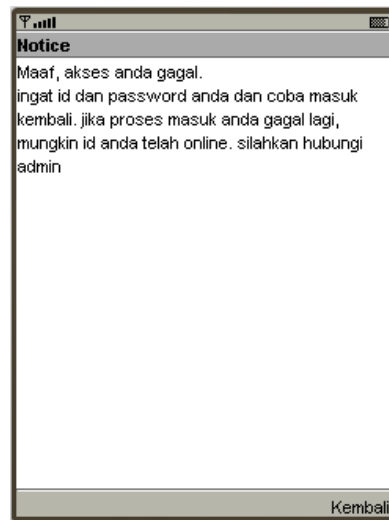
Sebelum login ke aplikasi ini apabila user belum mempunyai ID, user dapat membuat akun untuk masuk ke aplikasi ini di <http://tjl.awardspace.us>, setelah itu user dapat melakukan proses masuk untuk melakukan chatting.

1. Langkah pertama yaitu masuk ke aplikasi, dengan catatan aplikasi telah terinstalasi dengan baik, dengan dukungan *GPRS* di ponsel telah aktif.
2. Tampilan pertama yang dilihat oleh *user*, adalah tampilan form Masuk, pada form ini, user akan memasukkan id dan password.

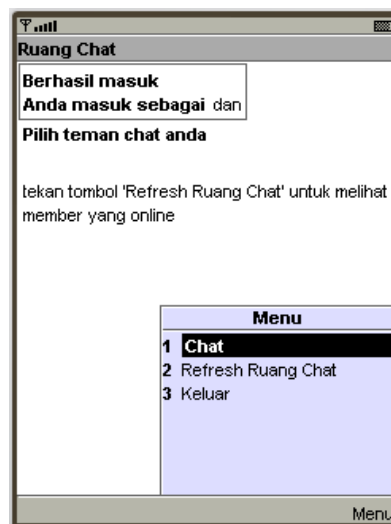


The screenshot shows a mobile application interface for a login screen. The title bar at the top is labeled 'Masuk'. Below the title bar, there is a status bar with signal and battery icons. The main content area of the screen displays the text 'Selamat Datang' (Welcome). Below this, there are two input fields: one labeled 'ID Anda' (Your ID) and another labeled 'Password Anda' (Your Password). At the bottom of the screen, there are two buttons: 'Masuk' (Login) on the left and 'Keluar' (Exit) on the right.

3. Jika proses masuk gagal, maka pesan *error* akan ditampilkan pada form Notice.



4. Setelah proses masuk berhasil, proses akan dilanjutkan ke form RuangChat. Pada form ini, *user* dapat melihat member yang online, dapat memilih teman untuk *chatting*, dan keluar dari form RuangChat.



5. Setelah memilih teman, *user* dapat memilih menu *chat* untuk melakukan proses *chatting*.



6. Untuk memilih teman *chatting* yang lain, *user* dapat memilih menu Kembali, memilih menu Refresh Ruang Chat pada form Ruang Chat dan memilih teman yang online yang lain untuk melakukan proses *chatting*
7. Apabila *user* telah selesai melakukan proses *chatting*, *user* harus keluar dari sistem agar dapat melakukan proses masuk di kemudian waktu dengan cara memilih menu Keluar pada form Ruang Chat. Setelah memilih menu Keluar, proses akan dilanjutkan ke form Keluar dimana *user* dapat memilih menu Tentang; yaitu *user* dapat mengetahui profil aplikasi, dan menu Keluar untuk keluar dari aplikasi.

